

ARTEMIS 3



LASER COULEURS DMX
DMX COLORS LASER

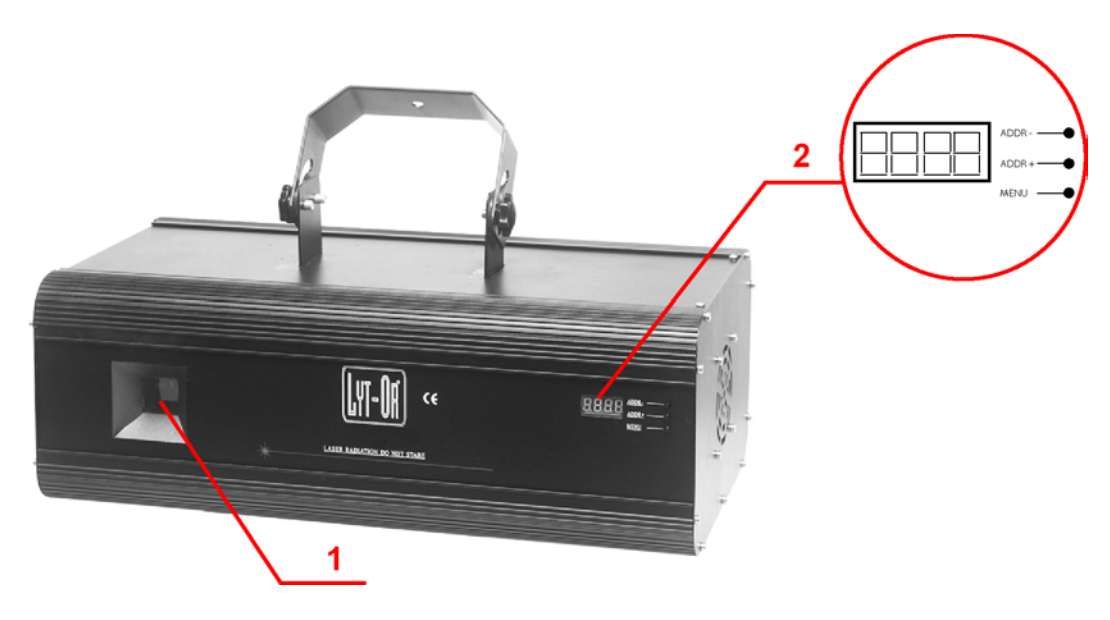
MODE D'EMPLOI
USER MANUAL



FRANÇAIS

L'appareil ARTEMIS 3 est spécialement conçu pour une utilisation sur scène, en discothèque. Il produit trois couleurs (vert, rouge et jaune) en seulement deux diodes lasers, qui affiche différents logos soit au rythme de la musique (par un micro intégré) ou soit en utilisant un contrôleur DMX. Vous avez aussi la possibilité d'utiliser le ARTEMIS 3 à partir un ordinateur PC en achetant le kit de connexion (en option).

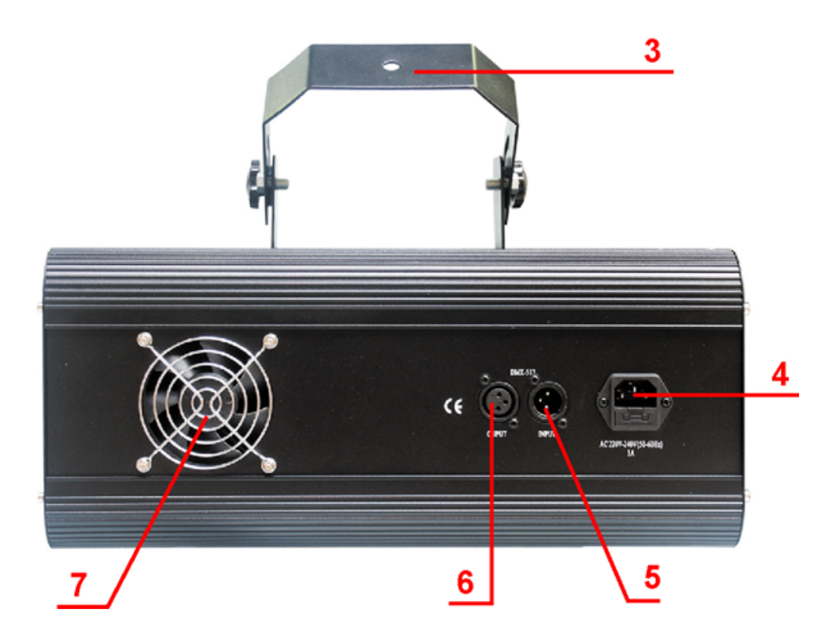
DESCRIPTION



1. **SORTIES LASER**
   Ces trous sont les sorties des lasers. N'obstruez jamais ces trous sinon les logos ne seront pas affichés.
2. **PANNEAU DE CONTROLE**
   Ce panneau est composé d'un afficheur et de trois boutons (ADDR-, ADDR+ et MENU). Il vous permet de sélectionner le mode de fonctionnement du ARTEMIS 3 (soit en mode musical, soit en mode DMX)
   MODE :
   - Le mode musical permet au ARTEMIS 3 d'exécuter une séquence pré-réglée qui se déroulera en fonction du rythme de la musique.
   - Le mode DMX permet de piloter un ou plusieurs ARTEMIS 3 en même temps à partir d'une seule console DMX

   SELECTION DU MODE DE FONCTIONNEMENT :
   - Appuyez sur le bouton MENU jusqu'à ce que sois affiché C 1. Ensuite, utilisez les touches ADDR- et ADDR+ pour choisir le mode de fonctionnement .
   - Lorsque AUTO s'affiche, cela signifie que vous etes en mode musical (l'appareil va afficher les logos en fonction du rythme de la musique).
   - Si l'afficheur indique 512 avec un petit point qui clignote, cela signifie que vous etes en mode DMX (l'appareil est alors contrôlé par une console DMX)
   - En mode DMX, vous pouvez changer l'adresse DMX du ARTEMIS 3. Pour cela, lorsque C 1 est affiché (avec un point qui clignote), utilisez les boutons ADDR- et ADDR+ pour incrémenter ou décrémenter l'adresse DMX.

   Une fois l'adresse sélectionnée, vous devez attendre quelques secondes (voir une minute) que A X s'affiche (X étant l'adresse sélectionnée). Cela signifie que l'adresse DMX est en mémoire. L'appareil gardera alors cette adresse DMX même si vous éteignez le ARTEMIS 3



3. **ETRIER DE MONTAGE**
   Permet la fixation de l'appareil sur une support de projection
4. **CONNECTEUR SECTEUR + FUSIBLE**
   Connectez votre câble secteur dans cette prise. Avant la mise en marche de la table, branchez le cordon d'alimentation dans toute prise secteur. Avant cela, toujours s'assurer que le voltage est correct.
   Le fusible est intégré à la prise. Il permet d'éviter à votre amplificateur tout problème d'alimentation. Si l'ampli est en marche et que rien ne s'allume, il faut vérifier le compartiment à fusibles. Si le fusible est défectueux, il faut le remplacer par un nouveau de même taille et de même valeur
5. **ENTREE DMX**
   Après avoir connecté la câble XLR sur votre console DMX, connectez l'autre extrémité du câble sur cette prise .
6. **SORTIE DMX**
   Connectez cette sortie sur l'entrée DMX d'un autre ARTEMIS 3 afin de contrôler plusieurs ARTEMIS 3 avec un seul contrôleur DMX. (l'adressage DMX permettra de choisir si tout les ARTEMIS 3 travaillent ensemble ou séparément)
7. **VENTILATEUR**
   Cette aération permet d'éviter une surchauffe de l'appareil. N'obstruez jamais cette aération.

CONSEIL D'UTILISATION :

- Cet appareil n'est conçu que pour une utilisation en intérieur; protégez-le de l'humidité et de la chaleur (température ambiante autorisée 10–35°C).
- Pendant le fonctionnement, l'appareil chauffe. Pour éviter toute brûlure, ne touchez jamais l'appareil pendant son fonctionnement. De même, une fois éteint, laissez-le refroidir quelques minutes avant de le toucher.
- La chaleur dégagée par l'appareil doit pouvoir être évacuée par une circulation d'air adaptée. En aucun cas, les parties de ventilation ne doivent être obstruées par quelque objet que ce soit.
- Ne faites rien tomber dans les parties de ventilation et n'y introduisez rien, vous pourriez vous électrocuter!
- Ne faites pas fonctionner l'appareil ou débranchez le immédiatement lorsque:
  - des dommages apparaissent sur l'appareil ou sur le cordon secteur.
  - après une chute ou un cas similaire, vous avez un doute sur l'état de l'appareil.
  - des dysfonctionnements apparaissent.

  L'appareil est alimenté par une tension très dangereuse en 220V~240V. En cas de mauvaise manipulation, vous pourriez subir une décharge électrique mortelle. Faites toujours appel à un technicien spécialisé pour effectuer les réparations.
- Seul le constructeur ou un technicien habilité peut remplacer le cordon secteur.
- Ne le débranchez jamais en tirant directement sur le cordon secteur.
- Nous déclinons toute responsabilité en cas de dommage si l'appareil est utilisé dans un but autre que celui pour lequel il a été conçu, s'il n'est pas correctement monté, utilisé ou réparé par un technicien habilité.
- Pour le nettoyer, utilisez un chiffon sec et doux, en aucun cas, de produits chimiques ou d'eau.
- Ne dirigez pas le rayon laser directement sur une personne et ne regardez pas le laser directement sinon vous risquez de vous abîmez les yeux.

MONTAGE :

- Fixez l'appareil à l'aide d'un support pour projecteur ou d'une vis de montage stable via l'étrier de montage à l'endroit voulu (barre de couplage d'un pied de lumière ou barre transversale).
- Desserrez les vis de l'étrier de montage pour diriger l'appareil, réglez l'orientation voulue puis revissez.

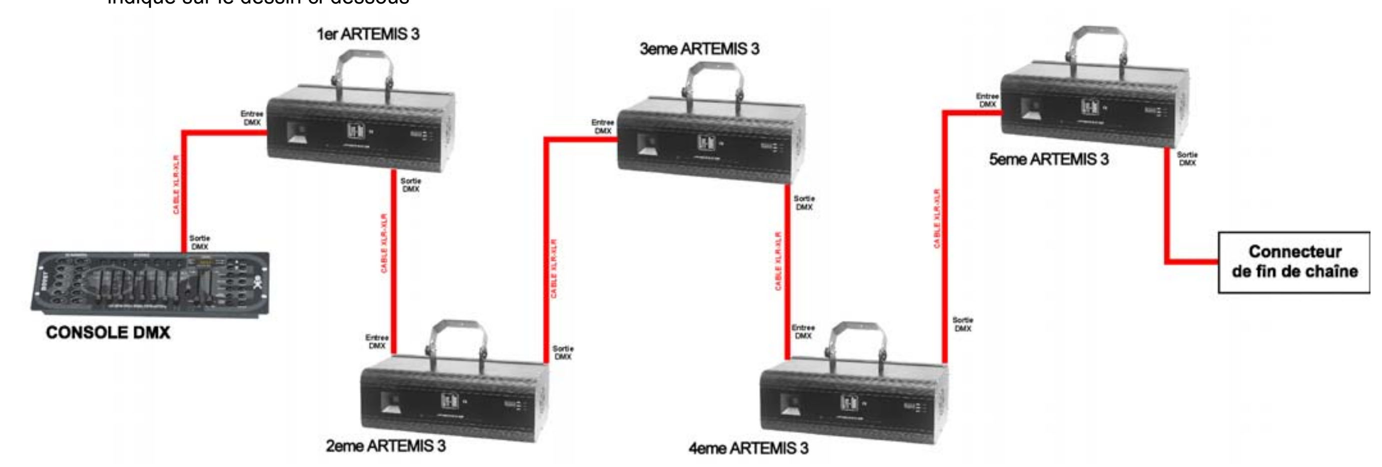
Attention : Pour éviter toute accumulation de la chaleur, sélectionnez un lieu de montage permettant une circulation d'air suffisante. Les ouïes de ventilation ne doivent en aucun cas être obturées.

FONCTIONNEMENT MODE MUSICAL:

- Reliez le ARTEMIS 3 au secteur (220V~240V/ 50Hz-60Hz).
- Sélectionnez le mode musical en utilisant les boutons du panneau de contrôle (voir partie description)
- Réglez le volume souhaité sur le système audio.
- Si l'appareil ne réagit pas, augmentez légèrement le volume du système audio
- Débranchez la câble secteur pour éteindre l'appareil.

FONCTIONNEMENT DMX :

- Reliez le ARTEMIS 3 au secteur (220V~/ 50Hz).
- Connectez l'entrée DMX du ARTEMIS 3 à la sortie DMX de la console (utilisez un câble XLR-XLR)
- Si vous voulez utilisez plusieurs ARTEMIS 3 (ou appareil DMX) en utilisant une seule console DMX, connectez vos appareil comme indiqué sur le dessin ci-dessous



- Sélectionnez le mode DMX en utilisant les boutons du panneau de contrôle (voir partie description). L'afficheur doit indiquer 512 avec un petit point qui clignote
- Utilisez votre console DMX pour contrôler les différents canaux du ARTEMIS 3

Le mode DMX a été inventé pour simplifier la commande des jeux de lumière
Vos différents appareils DMX sont constitués en canaux DMX. Vous devez ajuster l'adresse DMX en fonction du nombre de canaux de l'appareil. Le nombre de potentiomètre de commande dépend du nombre de canaux de l'appareil (Ex : si votre appareil à 4 canaux, 4 potentiomètres de la console contrôleront les canaux DMX de l'appareil.)

Pour simplifier votre compréhension, je vais vous donner plusieurs exemples :
1er exemple :
Vous voulez contrôler un seul appareil à partir de votre console DMX. Vous devez alors régler l'adresse 1 sur votre appareil de lumière DMX. Le nombre de potentiomètre de commande dépend du nombre de canaux de l'appareil. Dans le cas du ARTEMIS 3, ce sont les dix premiers potentiomètres de la console qui contrôleront le ARTEMIS 3.

2eme exemple :
Vous voulez contrôler deux appareils DMX, les deux appareils ont 10 canaux DMX chacun (comme le ARTEMIS 3).
Vous devez alors régler le premier appareil DMX à l'adresse 1 et le deuxième à l'adresse 11.
Les 10 premiers potentiomètres de votre console contrôleront les canaux du premier appareil et les 10 potentiomètres suivants contrôleront les canaux du deuxième appareil.

3eme exemple :
Vous voulez contrôler deux appareils DMX, un appareil a 6 canaux et le deuxième a 8 canaux .
Vous devez alors régler le premier appareil DMX à l'adresse 1 et le deuxième à l'adresse 7.
Les 6 premiers potentiomètres de votre console contrôleront les canaux du premier appareil et les 8 potentiomètres suivants contrôleront les canaux du deuxième appareil.

4eme exemple :
Vous voulez contrôler trois appareils DMX, un appareil a 6 canaux, le deuxième a 8 canaux et le troisième a 10 canaux.
Vous devez alors régler le premier appareil DMX à l'adresse 1, le deuxième à l'adresse 7 et le troisième appareil a l'adresse 15.
Les 6 premiers potentiomètres de votre console contrôleront les canaux du premier appareil, les 8 potentiomètres suivants contrôleront les canaux du deuxième appareil et enfin les 10 potentiomètres suivants contrôleront les canaux du troisième appareil.

RAPPEL : En sortie du dernier ARTEMIS 3 (ou dernier appareil DMX de la chaîne), reliez la patte 2 et la patte 3 de la prise XLR en utilisant une résistance de 120 Ohms. Cela peut éviter un phénomène de clignotement du signal DMX pendant la transmission.

Le ARTEMIS 3 possède 10 canaux DMX. En mode DMX, chaque canal sera contrôlé par un potentiomètre de votre console de lumière
Si votre ARTEMIS 3 est réglé sur l'adresse 1, la configuration des potentiomètres sera la suivante :
Potentiomètre 1 → Canal 1
Potentiomètre 2 → Canal 2
Potentiomètre 3 → Canal 3
Potentiomètre 4 → Canal 4
Potentiomètre 5 → Canal 5
Potentiomètre 6 → Canal 6
Potentiomètre 7 → Canal 7
Potentiomètre 8 → Canal 8
Potentiomètre 9 → Canal 9
Potentiomètre 10 → Canal 10

Le canal 1 :
Le canal 1 a 4 fonctions :

- Arrêt (stop) : Sur la position la plus basse du potentiomètre, le ARTEMIS 3 est en mode arrêt. C'est à dire que le ARTEMIS 3 ne projette aucun motif et le laser est éteint.
- Départ (start) : Le cran suivant, le ARTEMIS 3 allume le laser et affiche un motif.
- Renversement (Reverse) : Sur un des crans suivants, le ARTEMIS 3 va inverser verticalement le motif affiché.
- Clignotement (strobe) : Encore un peu plus haut sur le potentiomètre, le ARTEMIS 3 va faire clignoter plus ou moins vite le motif (suivant la position du potentiomètre)

Le canal 2 :
Le canal 2 a deux fonctions :

- Affichage en segment : Le ARTEMIS 3 va segmenter le motif et va l'afficher segment par segment (segment plus ou moins grand suivant la position du potentiomètre (au minimum, le segment correspond au logo. Au maximum, le segment correspond à un point)
- Affichage point par point ou effet pluie (Dotting) : le ARTEMIS 3 affichera un point du motif puis un autre et encore un autre (ainsi de suite en suivant la forme du motif)

Le canal 3 :
Le canal 3 n'a qu'une seule fonction : Il vous permet de sélectionner le motif que vous voulez afficher. Vous avez le chois entre 256 motifs.
Note : certains motifs qui se suivent peuvent former le mouvement d'un personnage comme un oiseau qui vole ou une personne qui court, d'autres motifs sont des textes comme bonne année, je t'aime, i love you..

Le canal 4 :
Le canal 4 a 3 fonctions :

- Angle d'affichage (gobo angle) : Vous pouvez déterminer l'angle d'affichage du gobo. L'angle dépend de la position du potentiomètre.
- Rotation anti-horaire (unclockwise rotate) : vous pouvez lancer la rotation du gobo (sur lui-même) dans le sens anti-horaire. La vitesse de rotation dépend de la position du potentiomètre.
- Rotation horaire (clockwise rotate) : vous pouvez lancer la rotation du gobo (sur lui même) dans le sens horaire. La vitesse de rotation dépend de la position du potentiomètre.

Le canal 5 :
Le canal 5 a 2 fonctions :

- Modification proportion Y (up-down zoom) : Vous pouvez ajuster la proportion Y du motif (ajustement de 1 à –1). C'est à dire que le motif va s'aplatir horizontalement jusqu'à ce que le motif soit un trait (ajustement 0) et pouvez rétablir le motif mais inversé horizontalement (ajustement –1). L'ajustement dépend de la position du potentiomètre
- Modification automatique proportion Y (up-Down roll) : Vous pouvez lancer une séquence qui modifiera la proportion Y du motif progressivement. Cette séquence peut faire penser à une rotation suivant l'axe horizontale du motif. La vitesse de rotation dépend de la position du potentiomètre.

Le canal 6 :
Le canal 6 a 2 fonctions :

- Modification proportion X (left-right zoom) : Vous pouvez ajuster la proportion X du motif (ajustement de 1 à –1). C'est à dire que le motif va s'aplatir verticalement jusqu'à ce que le motif soit un trait (ajustement 0) et pouvez rétablir le motif mais inversé verticalement (ajustement –1). L'ajustement dépend de la position du potentiomètre
- Modification automatique proportion X (left-right roll) : Vous pouvez lancer une séquence qui modifiera la proportion X du motif progressivement. Cette séquence peut faire penser à une rotation suivant l'axe verticale du motif. La vitesse de rotation dépend de la position du potentiomètre.

Le canal 7 :
Le canal 7 a 2 fonctions :

- Taille du gobo (gobo size) : Vous pouvez ajuster la taille du gobo. La taille dépend de la position du potentiomètre.
- Décalage droite-gauche (right-left move) : Vous pouvez effectuer une translation droite gauche du motif. La vitesse de translation dépend de la position du potentiomètre.

Le canal 8 :
Le canal 8 a 2 fonctions :

- Ecriture humaine (slow draw) : le ARTEMIS 3 simule l'écriture humaine (le motif s'affiche progressivement). La position du potentiometre détermine le pourcentage du motif affiché. C'est à dire si le potentiomètre est au minimum ,le motif est affiché à 100%. En augmentant la valeur du potentiomètre, vous diminuez le pourcentage d'affichage du motif (le motif s'efface). Si vous continuez a augmenter le potentiomètre alors que le motif est effacé, le ARTEMIS 3 va alors commencer à ré-afficher progressivement le motif.
- Ecriture humaine automatique (speed drax) : vous pouvez lancer une séquence automatique simulant l'écriture humaine du motif. La vitesse d'écriture dépend de la position du potentiomètre.

Le canal 9 :
Le canal 9 permet de régler la position du motif sur l'axe horizontal. Suivant la position du motif, le ARTEMIS 3 peut séparer le motif en deux. La positon du motif sur l'axe horizontal dépend de la position du potentiomètre.

Le canal 10 :
Le canal 10 permet de régler la position du motif sur l'axe vertical. Suivant la position du motif, le ARTEMIS 3 peut séparer le motif en deux. La positon du motif sur l'axe vertical dépend de la position du potentiomètre.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

Alimentation :	220V~240 / 50Hz-60Hz
Diode Laser :	2
Couleurs :	Vert, rouge, jaune (le jaune est créé à partir du vert et du rouge)
Puissance laser :	370mW (200mw + 170mW) (puissance virtuelle du jaune 250mW)

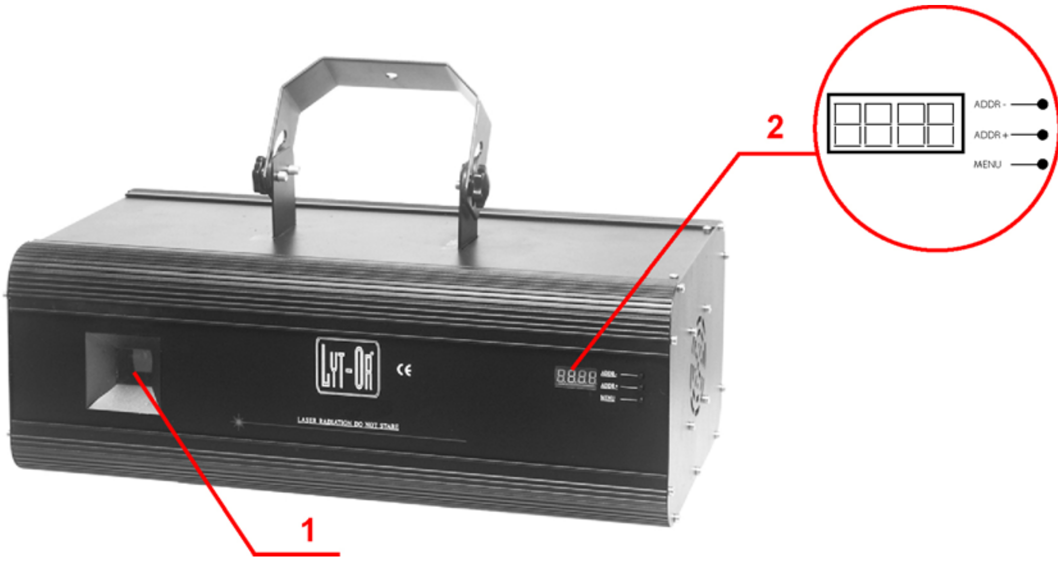
CONDITIONS DE GARANTIE :

Les équipements LYT-OR sont couverts par une garantie d'1 an pièces et main d'œuvre.
Les principes suivants s'appliquent à partir du moment où l'appareil quitte nos usines.
La facture de mise à la consommation fera foi de date de départ de la garantie, dans la mesure ou celle-ci n'excède pas 12 mois par rapport à la date de fabrication.
Seules les compagnies agréées par LYT-OR sont autorisées à opérer sur ces équipements.
La garantie devient nulle si l'intervenant appartient à un autre groupe.
Durant la période sous garantie, tout matériel défectueux doit nous être retourné dans son emballage d'origine sous colis pré-payé.
LYT-OR vous retournera vos biens par colis pré-payé au cours de l'année de garantie. Au-delà, les frais d'expédition seront à la charge du client.
Les potentiomètres ont une durée de vie limitée et ne sont pas garantis par le fabricant en cas d'utilisation très intensive.
Pour toute demande relative à ces services, adressez-vous à votre distributeur habituel, qui sera le plus apte à vous renseigner

ENGLISH

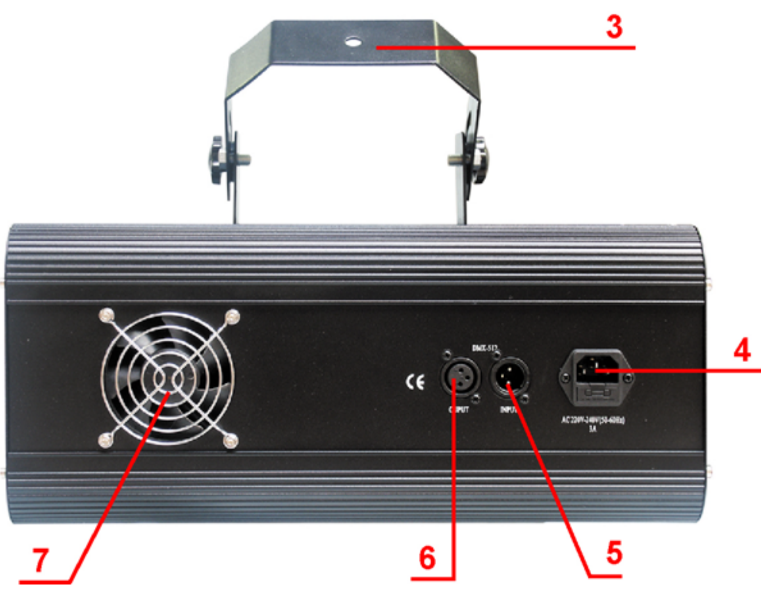
The laser device ARTEMIS 3 is especially suitable for applications on stage and in night club. It create a three colors from two green laser beam which display drawings either to the rhythm of the music (an integrated microphone) or either in DMX mode (controled by a DMX keyboard). In option, it possible to control the light device with a personnal computer.

DESCRIPTION :



1. **LASER OUTPUT**
   This hole is the laser output. Please, don't obstruct this hole or the drawing will not be displayed.
2. **CONTROL PANEL**
   This panel is composed of a display and three buttons (ADDR -, ADDR+ and MENU). It permits you to select the operating mode of the ARTEMIS 3 (either in music mode, either in DMX mode)
   MODE :
   - The music mode allows the ARTEMIS 3 to execute a internal sequence that it will execute according to the rhythm of music
   - The DMX mode permits to control one or several ARTEMIS 3 at the same time from only one DMX keyboard

   OPERATING MODE SELECTION :
   - Push on the MENU button until are displayed C 1. Then, use the ADDR+ an ADDR- buttons to choose the operating mode.
   - When AUTO is displayed, it means that you are in music mode (the device will display logos according to the rhythm of music)
   - If the display indicates 512 with a flashing point, it means that you are in DMX mode (the device is controled by a DMX keyboard)
   - In DMX mode, you can change the DMX address of the ARTEMIS 3. To do it, when C 1 is displayed (with the flashing point), use the ADDR- & ADDR+ buttons for increase or decrease addresses DMX
   - Once the DMX address selected, you must wait for some seconds (perhaps one minute) that shows A X (X is the selected adress). It means that the DMX address is saved in memory. The device will keep this DMX address then even though you switch the ARTEMIS 3 off



3. **SUPPORT OF INSTALATION**
   Use to fix the device on a stand for light radiating units or horizontal bar

4. **AC SOCKET + FUSE**
   Plug the AC power cord into any standard AC outlet. Before plugging this cord in, be sure the voltage of AC outlet is correct.
   To protect your device from different kinds of ac problems. If the device is "on" and nothing lights, please verify fuse compartment. If fuse is broken, please read it and change with a new one of same size and values
5. **DMX INPUT**
   After you connect the XLR cable on the output of the DMX keyboard, connect the other XLR socket of the cable to this DMX input connector
6. **DMX OUTPUT**
   Connect this output to the DMX input of another ARTEMIS 3 if you want to control the two ARTEMIS 3 (or more) with only one DMX keyboard. (the DMX address is used to choose if you want the ARTEMIS 3 devices in the same time or separatly)
7. **FAN**
   Use to refrech the electronic parts and laser. Please, don't obstruct this area.

.

SAFETY NOTES :

- The unit is suitable for indoor use only. Protect the unit against humidity and heat (admissible ambient temperature range 10-35°C).
- The unit heats up during operation. To avoid burnings, do not touch the unit during operation, and after switching off let it cool down for some minutes before touching it.
- The heat being generated in the unit has to be carried off via air circulation. Therefore, the vents of the housing must not be covered with any objects.
- Do not insert or drop anything into the vents! This could result in electric shock.
- Do not set the unit into operation, or immediately disconnect the mains plug from the mains socket if:
  - damage can be seen at the power supply unit or mains cable,
  - a defect might have occurred after a drop or simi lar accident,
  - there are malfunctions.

  The unit uses lethal mains voltage (230V~). In case of improper action a shock hazard may occur. The unit must in any case be repaired by authorized, skilled personnel.
- Adamaged mains cable must only be replaced by the manufacturer or authorized, skilled personnel.
- Never pull the mains plug out of the mains socket by means of the mains cable.
- If the unit is used for purposes other than originally intended, if it is mounted or operated in the wrong way or not repaired by authorized, skilled personnel, there is no liability for possible damage.
- For cleaning only use a dry, soft cloth. Do not use any chemicals or water.
- Don't project the laser beam directly to a person because the beam can cause high damages to eyes.

MOUNTING :

- Fix the unit via the mounting bracket with a support for light radiating units or a stable mounting screw at the desired place (traverse of a stand for light radiating units or horizontal bar).
- For aligning the unit loosen the setscrews at the mounting bracket, adjust the desired inclination of the unit, and tighten the setscrews again.

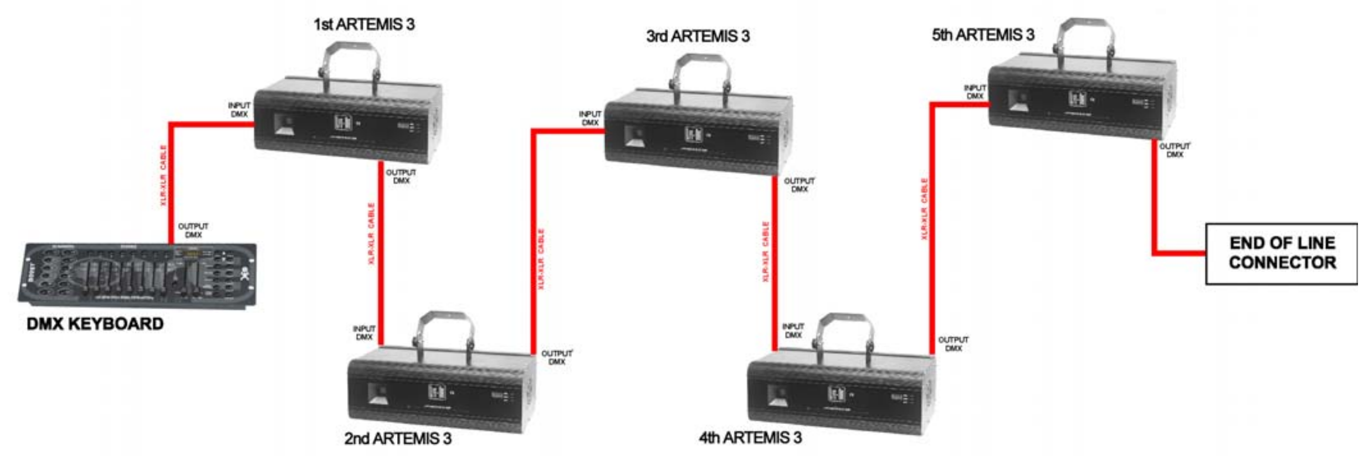
Important!To avoid a heat accumulation in the unit, the mounting place must be chosen so that sufficient air circulation is secured during operation. The vents of the housing must not be covered.

MUSIC OPERATING :

- Connect the laser unit with the mains plug to a mains socket (220V~240V/50Hz-60Hz).
- Select the music mode (AUTO) on control panel
- Adjust the desired volume at the music system.
- If the ARTEMIS 3 don't move, please increase a little bit the level of the music.
- For switching off , disconnect the ac cord from the ac main plug.

DMX OPERATING :

- Connect the ARTEMIS 3 device to the main power supply (220V~240V/ 50Hz-60Hz).
- Connect the DMX input of ARTEMIS 3 device to the DMX output of the DMX keyboard (use a XLR-XLR cable)
- If you want to connect several ARTEMIS 3 devices (or DMX devices) in using only one DMX keyboard, connect all the devices as show in the next drawing



- In the control panel, select the DMX operating mode (the display musto indicate 512 with a flashing point)
- Use your DMX keyboard to control the different channels of the ARTEMIS 3 device(s).

The DMX mode has been invented to simplify the control of light games
Your different DMX devices are constituted in DMX channels. You must adjust the DMX address according to the number of channels of the device. The number of control potentiometer depends on the number of channels of the device (Ex: if your device have 4 channels, 4 potentiometers of the DMX keyboard will control the DMX channels of the device.)

To simplify your understanding, I am going to give you several examples :
1st example :
You want to control only one device from your DMX Keyboard. You must adjust the DMX address 1 on your device of DMX light.
The number of control potentiometer depends on the number of channels of the device. In the case of the ARTEMIS 3, it is the first ten potentiometers of the DMX keyboard that will control the ARTEMIS 3.

2nd example :
You want to control two DMX devices, the two devices have 10 DMX channels each (as the ARTEMIS 3).
You must adjust the first DMX device then to the DMX address 1 and the second to the DMX address 11.
The first 10 potentiometers of your DMX keyboard will control channels of the first device and the 10 following potentiometers will control channels of the second device.

3rd example:
You want to control two DMX devices, a device has 6 channels and the second has 8 channels.
You must adjust the first DMX device then to the DMX address 1 and the second to the DMX address 7.
The first 6 potentiometers of your DMX keyboard will control channels of the first device and the 8 following potentiometers will control channels of the second device.

4th example:
You want to control three DMX devices, a device has 6 channels, the second has 8 channels and the third has 10 channels.
You must adjust the first DMX device then to the DMX address 1, the second to the DMX address 7 and the third device has the address 15.
The first 6 potentiometers of your DMX keyboard will control channels of the first device, the 8 following potentiometers will control channels of the second device and in short the 10 following potentiometers will control channels of the third device.

NOTE : On the output of the last ARTEMIS 3 (or DMX device), join pin 2 and pin 3 of the XLR socket in using a 120 Ohm resistor. It avoid a flash effect of the DMX signal during the DMX transmision.

The ARTEMIS 3 have 10 DMX channels. In DMX mode, every channel will be controled by a potentiometer of your DMX keyboard
If your ARTEMIS 3 is adjusted on the address 1, the configuration of potentiometers will be the following:
Potentiometer 1 → Channel 1
Potentiometer 2 → Channel 2
Potentiometer 3 → Channel 3
Potentiometer 4 → Channel 4
Potentiometer 5 → Channel 5
Potentiometer 6 → Channel 6
Potentiometer 7 → Channel 7
Potentiometer 8 → Channel 8
Potentiometer 9 → Channel 9
Potentiometer 10 → Channel 10

Channel 1 :
The channel 1 has 4 functions :
- Stop : On the lowest position of the potentiometer, the ARTEMIS 3 is in blackout. It means that the ARTEMIS 3 projects no logo and the laser beam is off.
- Start : The following step, ARTEMIS 3 lights the laser beam and display a logo.
- Revert : On one of the following step, the ARTEMIS 3 is going to reverse the displayed logo vertically.
- Strobe : Again a few higher on the potentiometer, the ARTEMIS 3 is going to flash the logo more quickly (according to the position of the potentiometer)

Channel 2 :
The channel 2 has 2 functions:
- Display in segment: The ARTEMIS 3 is going to segment the logo and be going to display it segment by segment (segment more or less large according to the position of the potentiometer (to the minimum, the segment corresponds to the logo. To the maximum, the segment corresponds to a point)
- Dotting : the ARTEMIS 3 will display a point of the logo then another and again another (and so on while following the shape of the logo)

Channel 3 :
The channel 3 has only one function : it permits you to select the logo that you want to display. You have the choise between 256 logos.
Note: some logos that follow can form themselves a character's movement like a bird fly or running man, other logos are texts like Happy new year, je t'aime...

Channel 4 :
The channel 4 has 3 functions:
- Gobo angle : You can determine the angle of display of the logo. The angle depends on the position of the potentiometer.
- Unclockwise rotate : you can launch the rotation of the gobo (on itself) unclockwise. The speed of rotation depends on the position of the potentiometer.
- Clockwise rotate : you can launch the rotation of the logo (on itself) clockwise. The speed of rotation depends on the position of the potentiometer.

Channel 5 :
The channel 5 has 2 functions :

- Up-down zoom : You can adjust the proportion of the logo (adjustment of 1 to -1). It means that the logo is going to flatten horizontally until the logo is a line (adjustment 0) and can re-establish the logo but reversed horizontally (adjustment -1). The adjustment depends on the position of the potentiometer
- Up-Down roll : You can launch a sequence that will modify the proportion progressively of the logo. This sequence can make a rotation according to the horizontal axis of the logo. The speed of rotation depends on the position of the potentiometer.

Channel 6 :
The channel 6 has 2 functions:

- Left-right zoom : You can adjust the X proportion of the logo (adjustment of 1 to -1). It means that the logo is going to flatten vertically until the motive is a line (adjustment 0) and can re-establish the logo but reversed vertically (adjustment -1). The adjustment depends on the position of the potentiometer
- Left-right roll : You can launch a sequence that will modify the X proportion of the motive progressively. This sequence can make a rotation according to the vertical axis of the logo. The speed of rotation depends on the position of the potentiometer.

Channel 7 :
The channel 7 has 2 functions:

- Gobo size : You can adjust the size of the gobo. The size depends on the position of the potentiometer.
- Right-left move : You can make a left - right transfer of the logo. The speed of transfer depends on the position of the potentiometer.

Channel 8 :
The channel 8 has 2 functions:

- Slow draw : the ARTEMIS 3 simulates the human writing (the logo is displayed progressively). The position of the potentiometer determines the percentage of the logo displayed. It means if the potentiometer is to the minimum , The logo is displayed to 100%. While increasing the value of the potentiometer, you decrease the percentage of display of the logo (the logo fades away). If you continue has increase the potentiometer whereas the motive is erased, the ARTEMIS 3 begin to re-display the logo progressively.
- Automatic human writing (speed drax): you can launch an automatic sequence simulating the writing human of the logo. The speed of writing depends on the position of the potentiometer.

Channel 9 :
The channel 9 permits to adjust the position of the logo on the horizontal axis. According to the position of the logo, the ARTEMIS 3 can separate the logo in two parts. The position of the logo on the horizontal axis depends on the position of the potentiometer.

Channel 10 :
The channel 10 permits to adjust the position of the logo on the vetical axis. According to the position of the logo, the ARTEMIS 3 can separate the logo in two parts. The position of the logo on the vertical axis depends on the position of the potentiometer.

SPECIFICATIONS :

Power supply :	220V~240 / 50Hz-60Hz
Colors :	Green, Red & Yellow (yellow color is created from red beam and green beam)
Laser :	2
Laser power :	370mW (200mW + 170mW) (the virtual power of yellow color 250mW)

WARRANTY CONDITIONS

LYT-OR equipment is covered by a 1-year warranty on parts and labour.
The following rules apply from the day the equipment leaves the factory:
The date on the invoice is considered to be the date the warranty begins.
Only companies approved by LYT-OR are allowed to work on the equipment.
Warranty becomes void when other service technicians open the equipment.
During warranty period, defective equipment must be sent by pre-paid mail in the original box.
LYT-OR will return the goods by pre-paid mail during the first year of warranty; thereafter the mailing cost is to be paid by the recipient
Potentiometers have a limited lifetime and are not covered by the manufacturer for more than normal use.
For all service enquiries, refer to your local distributor, as he is best able to help you.